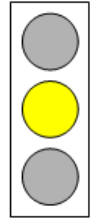


Mantode



Kurzbeschreibung: Mantoden sind Humanoiden mit körperlichen Eigenschaften von Schreckfangkrebse. Herausragend an ihnen ist der linke Arm, der eine Schere darstellt. Mantoden sind Wasser-Lebewesen, die einen brummigen, aber auch gemütlichen Eindruck vermitteln.

Rasse: Aqua-Wesen



Gestalt: Mantoden stellen eine Mischung aus Krebs und Mensch dar. Ihre Kopfform ist breit und flach, zwei breite Augen stechen hervor. Über den Augen befinden sich zwei Fühler. Im Mund befinden sich kleine Zähne und vier größere Werkzeugzähne. Ihre Haut ist gräulich. Mantoden haben zwei verschiedene Arme. Der rechte Arm ist mit einer Hand ausgestattet, der linke Arm ist eine große krebssartige Schere. Mit dieser Schere kann die Mantode auf massive Weise Dinge durchkneifen und zerdrücken und sie kann damit zuschlagen. Die Haut der Mantoden hat einen chitinartigen Zellstoff, der sie vor umweltbedingten Einflüssen schützt. Der Torso besitzt außerdem einen schützenden Chitinpanzer. Weibliche Mantoden sind etwas größer als die männlichen.

Wesen: Mantoden machen anfangs einen brummigen, aber auch gemütlichen Eindruck. Sie scheinen ihr Leben zu genießen und sind ein wenig arbeitsfaul. Sie sind ein geselliges Volk, die mit den Lasten des Lebens locker umgehen. Sie sind wenig politisch engagiert, sondern lassen geschehen, was geschehen soll. Mantoden sind recht friedlich und besonnen. Sie wirken wie alte weise Leute, die ihre Handlungen erst überdenken. Da sie auch ein wenig älter als andere Humanoiden werden können, bringen sie ihre Erfahrungen auch gerne ins Gespräch ein.

Sprache: Mantode reden mantodisch. Eine Sprache, die von leichten zutschenden und schnalzigen Lauten durchzogen ist. Unter Wasser entfaltet sich ihre Sprache über viele Meter. Als Fremdsprache beherrschen die Mantoden zuerst die piscavische Sprache.

Namen: Mantoden haben gemütliche Namen wie Knut oder Geralda.

Lebensweise: Mantoden ernähren sich von Fischen, Algenarten, Muscheln und was das Meer sonst noch an Kostlichkeiten hergibt. Sie essen kein Fleisch von Landlebewesen. An Getränken nehmen sie fast alles zu sich, wobei sie meistens Wasser trinken. Mantoden können Alkohol trinken, tun es aber selten. Die Fortpflanzung geschieht nach üblicher Paarung und Befruchtung. Mantoden gehen dauerhafte Partnerschaften ein. Das Weibchen kann nur einmal in ihrem Leben Kinder zur Welt bringen. Sie legt dafür aber bis zu 6 Eier, die im Wasser ausgebrütet werden. Die Brutzeit beträgt 50 Tage. Die Brutzeit ist gefährlich und die Mutter muss ihre Brut schützen, während der Vater seine Frau versorgt. Die Mantodenbabys sind in ihren ersten Monaten noch Larven und sehr sensibel und durch Umwelteinflüsse noch sehr gefährdet. Ihr Chitinpanzer bildet sich erst allmählich aus.

Lebensraum: Mantoden leben unter Wasser, in schönen eingerichteten Korallenhöhlen. Sie bewohnen die Aquarischen Inseln und teilen sich diesen Lebensraum dort mit den Piscaven. Auch skardische Siedlungen existieren im Norden der Aquarischen Inseln. Das Verhältnis zu beiden Kulturen ist freundschaftlich. Die Mantoden leben dort in Siedlungen.

Geschichte: In der elbischen Ära der Ahnen entdeckten Elben, die mit Kanus unterwegs waren, die Aquarischen Inseln und trafen auch auf die Mantoden. Es kam jedoch nicht zu einer Ausbreitung der Mantoden von den Aquarischen Inseln hinaus. In früheren Zeiten sollen die Mantoden und Piscaven Kriege gegeneinander geführt haben, aber das ist lange her.

Politik: Die Mantoden haben keinen Staat, sondern nur einzelne Siedlungen, die von Häuptlingen geführt werden. Zur fertilen Küstenstadt Porta Mara und zu den skardischen Siedlern, die sich auf den Aquarischen Inseln niederlassen durften, führen die Mantoden einen positiven Kontakt. Ebenso zum piscavischen Reich, in dem selbst viele Mantoden leben.

Militär: Die Mantoden besitzen kein eigenes Heer und würden sich eher dem Heer der Piscaven anschließen. Sie besitzen auch kaum Waffen. Ihre Scherenhand stellt aber eine schlagkräftige Waffe dar.

Kultur: Die Mantoden haben sich, neben eigenständigen Siedlungen, im Volk der Piscaven eingegliedert.

Rituale: Jährlich finden für die Mantoden die so genannten Chill-Days statt. Dabei handelt es sich um eine Woche, in der die Mantoden ihre Arbeit niederlegen und ihr Leben in bewusster Ruhe genießen wollen. Ansonsten beteiligen sich die Mantoden am jährlichen piscavischen Weltfest, bei dem über mehrere Tage alles besonders geschmückt wird und die Natur des Wassers gefeiert wird. In diesen Tagen werden auch Vorträge über den Artenbestand der Meere gehalten.

Fähigkeiten: Die Mantoden sind Wasserlebewesen und entwickeln im Wasser große Kräfte, außerdem können sie unter Wasser atmen. Dafür stehen sie in der Gefahr auszutrocknen, wenn sie ihrem Körper lange Wasser vorenthalten haben. Sie können großen Druck aushalten, weil sie das Leben in Meerestiefen gewohnt sind. Sie besitzen einen Scherenarm, der schweren Schaden verursachen kann und einen Chitinpanzer, der ihren Oberkörper schützt.

Rollenspiel: Mantoden haben bei denen, die sie kennen, einen guten Ruf und gelten als ruhige und beruhigende Humanoiden. Mit einem zornigen Mantoden sollte man sich allerdings auch nicht anlegen, weil sie nämlich ordentlich zuschlagen können.

Regelhinweise:

- Im Wasser:
 - Mantoden können unter Wasser atmen. Jedoch nur bis zu einer Tiefe von 200 m, also bis zum Tiefseebereich, denn bis dorthin ist der Sauerstoffanteil für Mantoden noch vorhanden.
 - Mantoden verlieren nach einem Tag, in dem sie sich nicht im Wasser aufhalten, - 1 LE und - 1 VIT. Der Abzug bleibt bestehen und kann sich durch die Tage verstärken, bis die Mantode wieder im Wasser ist. Dann regenerieren die Werteverluste nach den üblichen Regeln.
 - Mantoden können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Wird die Mantode überwiegend mit Wasser benetzt, erhält sie + 2 LE, + 2 VIT, + 2 REFL und + 2 ST. Dieser Effekt ist nur einmal am Tag möglich und die Werte regenerieren sich nach einer Stunde um je einen Punkt.
 - Die Mantode kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.
- Druck: Mantoden können 10fach mehr Druck aushalten und somit Wassertiefen aushalten.
- Kälte und Wärme: Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 - 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Mantoden haben allerdings dagegen eine Komfortzone von - 10 ° bis + 25 °.
- Chitinpanzer: Ihr chitinartiger Zellstoff schützt vor Hitze. Er schützt die Mantode außerdem am Torso, also am kompletten Rücken, am Bauchbereich und am Oberkörper mit + 1 BS und + 2 RS.
- Schere: Mit dem Scherenarm können Mantoden Dinge eindrücken oder zerschmettern. Der Scherenarm richtet 5 / 6 / 6+W12 TP an, wenn er zukneift. Der einfache Schlag richtet 3 / 4 / 4+W6 TP an.
- SINN: Im tiefen Meer kann es düster bis dunkel werden. Im Düstern erhält die Mantode keine negativen WM und das gilt auch für das Leben an Land.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 110 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 120 Jahre

- Wurde 18 - 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW - 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht ohnehin kaum. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Die andere Note kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. In der mantodischen Welt ist Homosexualität zwar ungewöhnlich, stellt aber kein Problem dar.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> Die Werte in den Klammern stellen die veränderten Werte dar, wenn die Mantode übermäßig mit Wasser benetzt wird. Diese regenerieren stündlich um je einen Punkt. Diese Möglichkeit hat die Mantode einmal am Tag. LE und VIT: Nach einem Tag an Land sinken LE und VIT - 1. Im Wasser regenerieren diese Verluste nach üblichen Regeln. Schwimmen: Im Wasser erhält die Mantode keine negativen WM. Sie schwimmt 3 x so schnell. 	
Glück	5		
Lebensenergie	7 (+2)		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	5 (+2)		
Willensstärke	5		
<ul style="list-style-type: none"> Sinnesschärfe: Die Mantode kann im Wasser sehen und hören und erhält keine negativen WM. Ebenso kann sie im Düstern sehen und erhält dort keine negativen WM. 			

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5 (+2)
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5 (+2)

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	3
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	5
Tierkunde	5
Waffenkunde	3

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	3
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	3

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	5

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	7
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	3
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzern	3
Fischen	7
Forstarbeit	3
Gerben	3
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	3
Jagen	5
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	5